



# GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Curso 2020/2021

EL USO DE LOS CUENTOS DIGITALES INTERACTIVOS  
A TRAVÉS DE LA PDI COMO MEDIO DE APRENDIZAJE

THE USE OF INTERACTIVE DIGITAL STORIES  
THROUGH THE PDI AS A MEANS OF LEARNING

Autor: Nerea Agüera Rodríguez

Director: María Aranzazu Ruiz Sánchez

3-09-2021

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

## ÍNDICE

<b>1. Introducción .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Marco teórico .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. Las TIC en las escuelas.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2. La pantalla digital interactiva (PDI) .....</b>	<b>8</b>
<b>2.3. ¿Por qué elegir la PDI frente a otros recursos? .....</b>	<b>10</b>
<b>2.4. El cuento digital interactivo a través de la PDI.....</b>	<b>12</b>
<b>2.5. Beneficios de los cuentos digitales interactivos.....</b>	<b>14</b>
<b>3. Objetivos.....</b>	<b>16</b>
<b>3.1. Objetivo General .....</b>	<b>16</b>
<b>3.2. Objetivo específico.....</b>	<b>16</b>
<b>4. Hipótesis .....</b>	<b>16</b>
<b>5. Metodología.....</b>	<b>17</b>
<b>5.1. Paradigma, tipo de investigación.....</b>	<b>17</b>
<b>5.2. Diseño de la investigación.....</b>	<b>19</b>
<b>5.3. Muestra.....</b>	<b>20</b>
<b>5.4. Técnicas e instrumentos.....</b>	<b>21</b>
<b>5.5. Análisis de datos .....</b>	<b>22</b>
<b>6. Resultados.....</b>	<b>23</b>
<b>7. Conclusiones .....</b>	<b>25</b>
<b>8. Bibliografía .....</b>	<b>29</b>

## **Resumen**

Las TIC llegaron al mundo para quedarse y a través de la presente investigación se va a realizar un análisis exhaustivo de como, la pantalla digital interactiva ejerce un valor añadido en el aprendizaje de los alumnos a la hora de utilizar este material para trabajar los cuentos. De esta forma los cuentos pasarán a ser digitales e interactivos que tal y cómo se defiende a lo largo de la investigación son varios los beneficios que entran en juego mejorando de esta forma los aprendizajes que, hasta el momento, han proporcionado los cuentos utilizando el método tradicional de lectura. En concreto, en el presente estudio un aula de Educación Infantil con alumnos de tres años de edad ha sido seleccionada para utilizar en su día a día, a la hora de trabajar los cuentos, la PDI y descubrir de esta forma como repercuten sobre ellos las ventajas que investigaciones previas han desarrollado acerca de este material. Por lo tanto, el método de investigación es cuantitativo, ya que la muestra será seleccionada, el azar no entra en juego y los sujetos son conocidos con antelación. Los docentes a través de la observación irán registrando, en una escala de estimación, cómo ha influido en los alumnos y alumnas el uso del método tradicional de lectura y posteriormente la incorporación de la PDI en esta actividad. Una vez revisadas todas las investigaciones y analizado el resultado que se espera obtener se podrá afirmar que tal y como se ha querido comprobar el uso de los cuentos interactivos digitales a través de la PDI sí que aporta mayores beneficios en los alumnos y alumnas de Educación Infantil.

**Palabras clave:** TIC, pizarra digital interactiva, Educación Infantil, aprendizaje, cuento, interactivo, digital, beneficios.

## **Abstract**

ICTs came to the world to stay and through this research an exhaustive analysis will be carried out of how the interactive digital screen exerts an added value in the learning of students when using this material to work stories. In this way the stories will become digital and interactive that, as it is defended throughout the

investigation, there are several benefits that come into play, thus improving the learning that, up to now, the stories have provided using the method traditional reading. Specifically, in the present study a classroom of Early Childhood Education with three-year-old students has been selected to use the PDI in their day-to-day work when working on stories and discover in this way how the advantages that Previous research has developed on this material. Therefore, the research method is quantitative, since the sample will be selected, chance does not come into play and the subjects are known in advance. Through observation, the teachers will record, on an estimation scale, how the use of the traditional reading method has influenced the students and subsequently the incorporation of the PDI in this activity. Once all the research has been reviewed and the expected result has been analysed, it can be affirmed that, as it has been wanted to verify the use of interactive digital stories through the PDI, it does bring greater benefits to the students of Early Childhood Education.

**Keywords:** TIC, interactive whiteboard, childhood education, learning, story, interactive, digital, benefits.

## 1. Introducción

En el ámbito educativo, en concreto, en la etapa de Educación Infantil los métodos que se utilizan para tratar de transmitir los aprendizajes a los alumnos necesitan reinventarse, actualizarse a la realidad que se vive hoy en día. La digitalización de los contenidos está más presente que nunca, pero a la hora de utilizar estas nuevas tecnologías dentro del aula sigue habiendo gran incertidumbre con la presencia de barreras que hacen que no se recurra a estos materiales.

Son numerosos los beneficios que gracias a diferentes estudios se observan respecto a este tema, proporcionando los mejores recursos a los alumnos y alumnas. En concreto, en esta investigación se quiere conocer como los cuentos pueden pasar a ser interactivos y digitales cambiando el material que se utiliza para transmitirlos. Las nuevas tecnologías son muy variadas, pero aquí se centra en la pantalla digital interactiva. Por ello el tema de investigación al que se trata de dar respuesta mediante el presente estudio es el siguiente:

*El impacto positivo que tiene el uso de los cuentos digitales interactivos a través de la pantalla digital interactiva “PDI” como medio de aprendizaje en los alumnos de Educación Infantil, en concreto, en la edad de tres años.*

El estudio se va a realizar en un centro escolar situado en la localidad de Santander, primero, un mes antes de recurrir al uso de la pantalla digital interactiva para trabajar los cuentos la docente encargada del aula recogerá a través de la correspondiente escala de estimación cómo es el impacto que tiene sobre los alumnos y alumnas el uso de los cuentos a través del método tradicional de lectura. Una vez se complete esta observación se comenzará con la puesta en práctica del uso de la PDI como herramienta de aprendizaje con los cuentos interactivos digitales. Al ser la recogida de datos a través de una escala de estimación el enfoque de investigación será cuantitativo.

Para poder conocer la veracidad de que los cuentos a través de la pantalla digital interactiva tienen un valor añadido en los alumnos y alumnas se seleccionará

una muestra, en este caso no probabilística accidental. Una vez que los resultados obtenidos a través de la escala de estimación sean analizados se pretende observar, tal y como se defiende a lo largo de toda la investigación, que el uso de los cuentos interactivos digitales a través de la PDI sí que proporcionan mayores beneficios en los alumnos y alumnas frente al modelo tradicional de lectura que se sigue en las aulas de Educación infantil.

## **2. Marco teórico**

### **2.1. *Las TIC en las escuelas***

La escuela constantemente se reinventa, pone en práctica nuevos planteamientos para tratar de transmitir de la manera más óptima los conocimientos a los alumnos y alumnas. Actualmente vivimos en una era digitalizada en la que los niños y niñas que se van incorporando a los centros educativos en la etapa de Educación Infantil, por lo general, ya han tenido contacto con las nuevas tecnologías y privarles en la escuela o no potenciar el uso de ellas va a conseguir que vivan al margen de la sociedad, creando en ellos carencias y la llamada brecha digital. Los centros educativos se han tenido que adaptar a la llegada de las nuevas tecnologías que irrumpieron en el mundo para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, a través de nuevos métodos que tratan de dejar de lado la enseñanza tradicional donde todo el peso recae sobre el docente y la memorización de los conocimientos en la cual el alumno destaca por ser un receptor pasivo de información. Aunque no todo es tan negativo en lo que se refiere a este tipo de metodologías.

Es importante tener en cuenta que las nuevas tecnologías no vienen a reemplazar a las tecnologías tradicionales, y a crear un entorno virtual donde solo tenga cabida lo digital y lo analógico sea despreciado. Las denominadas nuevas tecnologías vienen a estar en estrecha relación con las tecnologías que se pueden considerar como tradicionales, para crear con ello una nueva galaxia de tecnologías donde todas puedan participar

en alguna medida de forma conjunta con el proyecto que se persiga (Cabero, 2004).

Está claro que las instituciones educativas de hoy en día tienen que tener en cuenta lo que sucede en el contexto social, en la vida fuera de la escuela y una gran parte de esta vida gira en torno a las tecnologías.

Por eso, se debe formar a los ciudadanos para que se puedan desenvolverse en ella de la mejor forma, ya que puede ser una fuerte contradicción no formar a los sujetos para la sociedad en la que viven y van a vivir, la del conocimiento, y hacerlo al contrario para un modelo de sociedad ya pasado (Cabero, 2004).

La aparición y puesta en práctica de nuevas metodologías trata de buscar el equilibrio entre todos estos planteamientos y proporcionar los mejores recursos a los alumnos y alumnas, esa es la clave de todo el proceso. Por eso, desde las escuelas hay que proporcionar a los alumnos y alumnas las herramientas necesarias para que su aprendizaje sea lo más positivo posible, dónde el papel protagonista lo tengan ellos. Aunque todo este proceso ha sido y es complicado por la poca información que los docentes tienen acerca de cómo implantar el uso de las TIC de forma correcta en el aula. Con el paso de los años hemos llegado al punto en el que nos encontramos actualmente. Las TIC constituyen una parte fundamental en los colegios siendo una gran cantidad de dinero la que se ha invertido en infraestructura, ya que a nivel organizativo lo primero que se debe tener en cuenta es la presencia de estos materiales dentro de las aulas. Utilizar estos medios constituye el eje de la metodología educativa que se puede implantar en los colegios consiguiendo que esta herramienta, las TIC llegue a ser utilizada en el proceso de aprendizaje de cada competencia.

Cuando hablo de Educación infantil y TIC defendiendo un uso responsable y adecuado de estos medios, inculcar a los alumnos y alumnas desde pequeños que tenemos a nuestro alcance una herramienta muy potente que nos puede facilitar la vida, pero siempre y cuando se utilice de forma consciente, con un fin

educativo. El uso de las TIC en esta etapa educativa tiene que ser un recurso que cumpla las siguientes premisas básicas, así lo defiende Unir (2020):

- Estimular la creatividad
- Poder manipular y experimentar por sí mismos
- Respetar el ritmo de cada alumno y sus necesidades
- Fomentar la curiosidad
- Mejorar la psicomotricidad
- Impulsar el trabajo en equipo y la cooperación y, al mismo tiempo, aprender a ser autónomos
- Respeto por los demás

## **2.2. La pantalla digital interactiva (PDI)**

Al hablar de las TIC en Educación Infantil voy a hacer hincapié en la Pantalla Digital Interactiva (PDI), el recurso tecnológico con fines educativos que ha irrumpido con más fuerza en los centros educativos en el siglo XXI. Una herramienta que a día de hoy encuentras en casi todas las aulas de los colegios por su fácil utilización frente a otros recursos tecnológicos, pero que muchas veces no se utilizan por falta de conocimiento o interés sobre su correcto funcionamiento. Se puede recurrir a la PDI como método de enseñanza, ya que “ofrece al docente acostumbrado a las pizarras tradicionales de tiza o de rotuladores encontrar un recurso muy cercano a la tradición pedagógica que incorpora las TIC en el aula de manera visible y transparente” (Gallego et al., 2009, pp 130).

Tal y como explica Marqués (2008) la *Pizarra Digital Interactiva* es un sistema tecnológico integrado por un ordenador, generalmente conectado a Internet, un videoproector que proyecta lo que muestra el ordenador sobre una pizarra blanca, y un dispositivo (fijo o móvil) controlador de un puntero que funciona como ratón y lápiz sobre ella. Su instalación fija en las aulas de clase garantiza siempre su disponibilidad a profesores y estudiantes.



La decisión de utilizar estos medios para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos y alumnas recae sobre los docentes, son ellos los que se tienen que fijar en los beneficios e inconvenientes que puede tener esta metodología. Numerosos estudios ponen de manifiesto que la pizarra digital es una herramienta aceptada por la mayoría de los profesores por tres razones fundamentales: “Es de fácil uso, mejora rápidamente la enseñanza y el aprendizaje y potencia la creatividad” (Gallego et al., 2009). Eso si es importante que a este proceso le acompañe una adecuada formación de los docentes, al final no deja de ser “un medio de comunicación entre el profesor y el alumno, pero será la forma de utilizarla y la estrategia de enseñanza-aprendizaje que se plantee lo que marcará las diferencias entre las distintas experiencias de empleo” (Fernández-Cruz 2013).

En relación al uso de la pantalla digital interactiva como medio de aprendizaje son muchas las ventajas que diversos autores exponen y que apoyan el incorporar esta herramienta en las aulas.

- Recurso versátil, a través del cual se pueden llegar a trabajar todas las áreas de conocimiento.
- Aumenta la motivación tanto de los docentes como de los alumnos y alumnas debido al uso de diferentes fuentes y materiales.
- Aumenta la participación y atención de los alumnos y alumnas, son ellos mismos los que construyen su propio aprendizaje. Por lo general, les gusta salir e interaccionar con la pantalla.
- Al ser ellos mismos quienes tienen que buscar la solución al planteamiento aumenta la concentración, mantienen la atención en el desarrollo de la actividad.
- Los alumnos y alumnas pueden colaborar entre ellos trabajando a su vez de este modo habilidades personales y sociales.
- La pantalla táctil permite que todos los alumnos y alumnas puedan acceder a ella independientemente de las características de cada uno, alumnos y alumnas de educación especial o con la presencia de alguna minusvalía.

- Facilita el tratamiento de la diversidad de estilos de aprendizaje: potencia los aprendizajes de los alumnos de aprendizaje visual, alumnos de aprendizaje cinestésico o táctil. Pueden hacer ejercicios donde se utilice el tacto y el movimiento en la pantalla (Gallego et al., 2009).
- Se trabaja la coordinación psicomotriz al tener que ser los niños los que interactúan con la pantalla digital sin necesidad de utilizar ratón ni teclado.

### **2.3. ¿Por qué elegir la PDI frente a otros recursos?**

Sánchez (2006) en *La pizarra digital interactiva. Uso y aplicación* defiende el uso de la PDI frente a otros recursos por diferentes motivos, entre ellos porque resulta muy fácil de utilizar. Está demostrado que sin nivel o con un nivel muy básico informático se aprende con facilidad todo lo necesario. Quién marca el nivel de dificultad es el docente, todo depende de la creatividad que tenga a la hora de seleccionar los recursos utilizados. Además, por lo general los docentes que deciden utilizar la PDI desde el principio se sienten muy cómodos con esta herramienta y si tienen disposición a ello consiguen sacarle el máximo partido. A la hora de planificar una clase no es necesario recurrir a las herramientas más novedosas del mercado que lo más probable sean las más difíciles de utilizar, lo importante es seleccionar un material del cual se pueda sacar provecho buscando continuamente diferentes actividades que demuestren la versatilidad que puede tener para trabajar diferentes competencias con los alumnos y alumnas.

La PDI es un elemento motivador tanto para alumnos como docentes, ya que las lecciones son más divertidas, interesantes mejorando la atención y el comportamiento de los alumnos, llegando incluso a atraer el interés y disposición a aprender de aquellos alumnos que habitualmente les cuesta participar. Los alumnos son los artífices de su propio aprendizaje, mientras que el docente adopta un rol de favorecedor de aprendizaje (Cascales & Laguna, 2014, pp 128).

En el caso de la etapa de Educación Infantil lo que se trata de buscar es la construcción de los primeros conocimientos en los niños, conseguir que poco a

poco vayan asentando los aprendizajes. A través de la PDI esto puede suceder, ellos mismos de forma activa son los encargados de construir su aprendizaje buscando la solución al planteamiento que se les propone interactuando de forma directa con la pantalla, y ya no solo ellos de forma individual, a nivel de grupo todos juntos pueden trabajar para encontrar la solución adecuada que tienen frente a ellos. Es la herramienta, a diferencia del resto de recursos TIC, que más posibilidades ofrece de interacción, llegar a crear conversaciones y debates en el aula para hablar lo trabajado.

En estas primeras edades hay que utilizar herramientas interactivas que les permitan aprender desde un carácter lúdico y tanto de forma individual como grupal. Por eso recurrir al uso de la PDI es la opción más adecuada, limitando las horas de utilización, tampoco es favorable que pasen todo el día frente a la pantalla es bueno combinar este método con otro tipo de actividades, pero para esta etapa educativa queda demostrado el porqué es beneficioso. A continuación, aparecen señalados los motivos que Sánchez 2006 expone sobre el porqué utilizar el recurso de la pantalla digital interactiva:

- Es un sistema sencillo de utilizar y seguro.
- Posibilita que las clases puedan ser más dinámicas, vistosas y audiovisuales, facilitando a los estudiantes el seguimiento de las explicaciones del profesorado.
- Los alumnos y alumnas están más atentos, motivados e interesados.
- Los temas que se trabajan se aproximan a sus intereses.
- Los alumnos y alumnas tienen un papel más activo en las actividades de clase, participan más y disponen de más oportunidades para el desarrollo de competencias.
- Es un instrumento ideal para alumnos y alumnas con necesidades educativas específicas, principalmente aquello con dificultades motoras y de acceso. Pueden utilizar cualquier parte de su cuerpo para presionar sobre la pantalla y acceder a la información necesaria.

#### **2.4. *El cuento digital interactivo a través de la PDI***

Los cuentos el recurso didáctico, que quizás ha sido y sigue siendo el más utilizado a día de hoy por todos los profesores en la etapa educativa de Educación Infantil. Una herramienta a la que recurren y confían para tratar de transmitir aprendizajes llenos de significado a los alumnos y alumnas de una forma un poco más lúdica. “El cuento es un agente motivador que despierta gran interés en los niños, y les permite convertir lo fantástico en real, identificar personajes, dar rienda suelta a su fantasía, imaginación y creatividad, además de suavizar tensiones y resolver conflictos” (Martín, 2006 citado por Sánchez-Cuenca, 2016, pp 40). Un material que debe estar al alcance de los niños desde sus primeros años de vida, ya que las destrezas que se pueden llegar a trabajar con los cuentos son muy variadas y necesarias para ir construyendo el aprendizaje de los más pequeños. Eso si cómo toda herramienta de aprendizaje esta debe estar adecuada a la edad y momento evolutivo en el que se encuentra el niño o la niña para que los beneficios que los cuentos tienen puedan causar efecto.

Los cuentos sirven para el desarrollo de la creatividad, para el desarrollo de la inteligencia, para el desarrollo de las emociones, para estimular el lenguaje, para discriminar fantasía de realidad, para aprender a dar y a recibir, para el desarrollo del arte, para sublimar, para jugar, para aprender a enfrentar conflictos y para desarrollar una identidad armónica (Bruder, 2004 citado por Sánchez-Cuenca, 2016, pp 41).

Los niños desde que nacen, por lo general, siempre cuentan con gran variedad de cuentos a su alrededor, para muchos de ellos son llamativos y consiguen captar su atención, pero en cuanto a la evolución que los alumnos y alumnas van teniendo respecto a la lectura muchos de ellos en los años siguientes dejan de interesarse por esta actividad y pierden el gusto, la motivación. Y no solo con el paso de los años muchos niños ya en este primer periodo de la vida no consiguen disfrutar de esta actividad, no se sienten motivados, ya que al final ellos se sientan y tienen que escuchar lo que les cuentan desde una posición pasiva en la que como mucho pueden llegar a intercambiar algo de información a través de pequeñas preguntas que llegan a plantear sobre lo que están

escuchando. Por eso la lectura debe dar un giro y reinventarse ajustándose a las características que emergen en pleno siglo XXI con la llegada de las tecnologías de la comunicación e información, adentrándose en el mundo digital. Aprovechar las TIC para buscar una nueva forma de lectura, ya que desde que nacen, de manera natural, los infantes están en contacto directo con estas nuevas tecnologías, son considerados los llamados nativos digitales debido a la facilidad que tienen para acceder a estos dispositivos electrónicos y el buen manejo que tienen. Pasar del papel a la pantalla, buscando de este modo el apoyo en la innovación tecnológica para conseguir renovar los cuentos y que avancen de la mano de la sociedad formando así un binomio. Con la digitalización de los cuentos los alumnos y alumnas experimentan una serie de ventajas que por el contrario los cuentos tradicionales no les pueden ofrecer por la posición que tiene que tener ellos frente a su lectura. “La literatura electrónica ofrece la posibilidad al lector de “actuar” en la obra, es decir, de ejercer distintos roles para participar en la historia” (Manresa-Potrony, 2014, pp 14).

Las TIC deberían ser utilizadas desde enfoques activos vinculados al paradigma constructivista, debido a que desde esta perspectiva se facilita un protagonismo del alumno en su proceso de enseñanza aprendizaje, con un “papel del docente como facilitador y mediador” (Sáez & Jiménez, 2011). Tal y cómo se menciona a lo largo del trabajo en el momento que se habla del uso de las tecnologías en el aula se puede hacer desde un paradigma constructivista que tal y como defiende Hernández (2008) en el modelo constructivista se pueden apreciar las siguientes características que se van a ver reflejadas en:

- Contacto con múltiples representaciones de la realidad
- Construir el conocimiento dentro de la reproducción del mismo
- Proporciona entornos de aprendizaje como entornos de la vida diaria, en lugar de secuencias predeterminadas
- Fomenta la reflexión de la experiencia
- Permite la construcción colaborativa del aprendizaje

La llegada de las nuevas tecnologías ha supuesto un cambio en muchos ámbitos de la enseñanza, cómo es el caso de la lectura en la que ofrece la posibilidad al lector, en este caso los alumnos y alumnas de Educación Infantil, de que formen parte de la propia historia que se está narrando. En cuanto a la idea de interactividad se busca que los alumnos y alumnas tengan un papel protagonista y que su trabajo no se vea limitado únicamente a tener que escuchar lo que el docente le está narrando. Se convierten en un personaje más, a través de la información que va apareciendo ellos mismos serán los encargados de decidir como quieren que continúe la historia teniendo en todo momento el control de la situación, apostando por experiencias multisensoriales e interactivas. La característica principal cómo bien he mencionado anteriormente es que se abandona el papel pasivo que los alumnos y alumnas tenían con el cuento tradicional para adentrarse en un nuevo mundo interactivo en el que son ellos los artífices de su propio aprendizaje. Eso si contando en todo momento con la presencia del docente. En la etapa de Educación Infantil resulta imprescindible la presencia del adulto para poder proporcionar los cuentos a los alumnos y alumnas, ya que “se requiere un tipo de literatura adaptada a las necesidades particulares de la etapa, puesto que a menudo el alumnado de estas edades cuenta con limitadas nociones de lectoescritura” (Vara-López, 2018, pp 113).

El concepto de libro interactivo se remonta a “los libros pop-up, caracterizados por la presencia de figuras tridimensionales despleables en papel, que juegan con el efecto sorpresa y con la necesidad de que el lector o la lectora realice movimientos para descubrir nuevos volúmenes, imágenes inesperadas o actividades” (Navarro, 2015). “El objetivo es convertir el libro en un objeto lúdico, atractivo y manipulable, capaz de ofrecer distintos niveles e itinerarios de lectura que inciten a la participación” (Vara-López, 2018, pp 115).

### **2.5. Beneficios de los cuentos digitales interactivos**

El cuento digital interactivo como herramienta que aporta un valor añadido a los aprendizajes que los alumnos y alumnas reciben en las aulas. Las destrezas que entran en juego en este proceso de interactividad son muchas, como es el caso

del desarrollo senso-motriz. Los cuentos interactivos tienen la gran ventaja que estimulan al mismo tiempo tres de los cinco sentidos: la vista, el oído y el tacto. “Facilita el tratamiento de la diversidad de estilos de aprendizaje: potencia los aprendizajes de los alumnos de aprendizaje visual, pueden hacer ejercicios donde se utilice el tacto y el movimiento en la pantalla” (Gallego et al., 2009).

También entra en juego la creatividad, otra cualidad que se trabaja gracias al interés, la curiosidad que va emergiendo del niño a medida que avanza en la historia. Al tener el control de lo que sucede su mente va buscando respuestas que salgan de lo común, “la curiosidad lleva al niño a adquirir nuevos conocimientos y tener una mayor comprensión del mundo, cada que se enfrenta a un nuevo objeto, un nuevo espacio o una nueva palabra, se enfrenta a un proceso creativo” (Arango, 2014, pp 42). La interacción del lector con el texto hace que, por lo general, el alumnado mantenga el foco de atención en la pantalla siguiendo la narración, ya que en cualquier momento puede ser alguno de ellos el que deba tomar alguna decisión para que la historia pueda continuar. A diferencia de los cuentos tradicionales la atención y concentración que los alumnos muestran hacia la pantalla es mayor, les estimula mucho más desarrollando en ellos el aprender a escuchar. El rol del alumno y alumna es activo y participativo. A nivel lingüístico gracias a los cuentos los infantes van ampliando su vocabulario y teniendo más riqueza y posibilidades de uso. “Potencian el patrimonio lingüístico y los medios expresivos. Los cuentos proporcionan, a través de la narración, una mayor experiencia del lenguaje y dominio de vocabulario” (Sánchez-Cuenca, 2016, pp 58). Por otro lado, también a través de este material, el cuento digital interactivo, se puede enseñar valores sociales. Aprenden a identificar las emociones, en función de lo que sucede en la historia pueden ir viendo si el personaje está triste, contento...

Son múltiples las ventajas que se pueden apreciar en este planteamiento, pero también dependiendo del uso que se de a este material, si es excesivo podemos encontrarnos ante una gran desventaja creando una dependencia hacia las pantallas en los alumnos. El uso debe ser moderado y siempre buscando un fin

educativo el cual pueda ayudar a los infantes a crear un hábito de lectura que se consolide y perdure en el tiempo.

### **3. Objetivos**

#### **3.1. *Objetivo General***

El objetivo general de la investigación que se va a realizar es: conocer el impacto que tiene sobre los alumnos y alumnas de Educación Infantil, en concreto en la edad de 3 años, el uso de los cuentos digitales interactivos como medio de aprendizaje a través de la PDI, sustituyendo a los cuentos tradicionales.

#### **3.2. *Objetivo específico***

El objetivo específico será: comprobar si el uso de los cuentos digitales interactivos produce en los alumnos y alumnas los beneficios que se defienden en la presente investigación.

### **4. Hipótesis**

Una vez realizada la revisión bibliográfica de la presente investigación se está defendiendo y estableciendo como hipótesis que el uso de los cuentos digitales interactivos a través de la PDI aporta mayores beneficios en el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas. Una vez definida la hipótesis de la investigación es importante destacar que la variable independiente en este caso es el uso de los cuentos interactivos digitales a través de la PDI. Mientras que la variable dependiente serán los beneficios que se observarán en el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas en el momento que utilizan este material. En este caso el análisis de los beneficios será la variable dependiente debido a que es la variable que se quiere observar si varía o no, es decir, si tal y cómo se defiende en la investigación el uso de los cuentos interactivos digitales son mejores frente al método tradicional de lectura. Una realidad que se dará respuesta una vez se lleve a cabo la investigación en el aula educativa que se ha seleccionado para ser analizada.



## **5. Metodología**

### **5.1. *Paradigma, tipo de investigación***

Para continuar con el planteamiento de la investigación es importante establecer el paradigma a través del cual se va a llevar a cabo el trabajo. En este caso tal y como Albert (2007) defiende en una de sus lecturas estamos ante una investigación cuyo paradigma es el positivista. Esto se debe a que se explica y predice la realidad. Es decir, se decide trabajar los cuentos mediante un material nuevo e innovador la PDI, para que estos sean digitales e interactivos, por lo que esta idea se va a introducir en el aula para poder explicar como afecta en los alumnos y de este modo corroborar si es verdad que los beneficios descritos previamente se aprecian. Por lo tanto, como se ha elaborado una hipótesis a través de la investigación se va a predecir una realidad que apoye lo que se esta defendiendo en relación a los beneficios que tiene el uso de los cuentos digitales interactivo. El análisis en todo momento será objetivo, la opinión del investigador, en este caso la mía, no influirá en el planteamiento. Me voy a basar en los datos que espero obtener apoyándome en la información que aparece desarrollada en el marco teórico a la hora de analizar el resultado. Por eso por lo que al centrar el trabajo en el paradigma positivista el modelo de investigación que lo acompaña es el cuantitativo y en concreto el cuasi experimental. Esto se debe a que la muestra seleccionada, como se verá más adelante, no es seleccionada al azar, se decide quienes son los sujetos que van a participar.

La finalidad de la presente investigación es conocer como afecta de manera positiva el uso de los cuentos digitales interactivos a los alumnos de Educación Infantil aprovechando la gran ventaja que se tiene hoy en día con la implantación de las nuevas tecnologías, más en concreto la de la PDI. Tal y como se ha explicado previamente las nuevas tecnologías han llegado para quedarse y así como la sociedad avanza, evoluciona la escuela debe hacerlo con ella creando así un binomio en el que los planteamientos y herramientas que se desarrollan en cada uno de los contextos se puedan nutrir mutuamente. A través de la investigación se quiere aportar de una manera sólida y coherente datos verídicos sobre lo que se observa a la hora de utilizar este método como herramienta de

aprendizaje. Será en un aula de esta etapa educativa en la que se observará como reaccionan los alumnos y alumnas a la hora de enfrentarse a los cuentos de una forma digital e interactiva dejando de lado el tradicional planteamiento que se ha seguido durante años para abordar la lectura de los cuentos.

Hay que destacar una vez más que como dice Cabero (2004) “las nuevas tecnologías no vienen a reemplazar a las tecnologías tradicionales vienen a estar en estrecha relación para crear con ello una nueva galaxia de tecnologías donde todas puedan participar”. Por eso, a la hora de analizar esta situación hay que ser consciente que con los resultados que se obtengan se puede influir de manera positiva en la práctica docente de muchos centros educativos que pueden decidir dar un giro en su modelo de enseñanza y encontrar en la PDI un buen aliado para trabajar la lectura con los más pequeños. Con este estudio quiero influir de manera positiva en los docentes, transformar los actuales planteamientos y conseguir dar más cabida a las nuevas tecnologías en las escuelas. Siempre apoyando un uso responsable de ellas y con fines educativos.

El día a día en un aula de Educación Infantil está lleno de actividades y tareas, es un no parar y en muchas ocasiones se hace difícil encontrar un hueco dedicado a la lectura, suele ser la actividad recurrente cuando queda algún rato libre. Por eso, para asegurar que los alumnos y alumnas en esta investigación van a poder trabajar, dedicar las horas necesarias a los cuentos digitales interactivos se ha elaborado un horario en el que se establecen varios momentos a la semana para dicha actividad. Tal y cómo muestra la tabla del anexo 1, organización semanal, así será la planificación que se intentará seguir. Los días en los que se dedicará un rato a la lectura de los cuentos a través de la PDI son orientativos, ya que en función de las actividades que se tengan que realizar los ratos de lectura se ajustarán a las necesidades del aula y sobre todo de los niños y niñas. Eso si como mínimo tres días a la semana se tiene que trabajar esta actividad, entorno a quince minutos, para que al final de mes se puedan analizar los resultados de forma coherente teniendo la información necesaria para dar

una respuesta firme y bien contrastada sobre lo que se ha observado acerca del valor añadido que tiene el uso de los cuentos de una forma digital e interactiva.

## **5.2. *Diseño de la investigación***

Para poder llevar a cabo la investigación se han elaborado una serie de pautas, fases por las que se deben de ir pasando para llegar a conocer como afecta el uso de los cuentos digitales interactivos a través de la PDI como medio de aprendizaje.

En primer lugar, una vez seleccionada la temática que se quiere investigar, se ha ido recopilando información que sustente la idea que se pretende defender y comprobar: los cuentos digitales interactivos a través de la PDI producen mayores beneficios en los alumnos y alumnas de la etapa de Educación Infantil. A la hora de centrar el tema se ha realizado una exhaustiva explicación sobre cada uno de los aspectos que están relacionados con esta temática para saber el porque de dicha selección. Primero se ha hablado de las TIC, de su llegada y de cómo se han ido incorporando en la vida escolar para poder crear un binomio con lo que pasa en la sociedad para que los planteamientos que se desarrollan avancen en consonancia. En concreto, dentro de esta temática son muchas las herramientas tecnológicas que pueden aparecer, pero en este caso nos centramos en la pantalla digital interactiva por las ventajas que tiene frente al resto de dispositivos. Además, la PDI por sus características es el dispositivo que se necesita para poder trabajar los cuentos digitales interactivos, el nuevo planteamiento que se quiere introducir en las aulas con la ayuda de esta investigación. A raíz de la investigación realizada para elaborar el marco teórico gracias a diversos documentos se observa que los cuentos de forma digital e interactiva tienen un valor añadido frente a los tradicionales. Por eso, se ha decidido centrar la temática en esta afirmación.

Una vez realizada esta revisión bibliográfica se han seleccionado los objetivos, lo que se quiere conseguir al realizar la presente investigación. De este modo ya

se puede pasar a la redacción de la hipótesis de investigación. Estableciendo la variable independiente y dependiente que será objeto de estudio.

A continuación, se pasa a diseñar la metodología, estableciendo el paradigma, método que se va a utilizar para llevar a cabo la investigación. A su vez también se ha elaborado la muestra, el grupo de alumnos que han sido seleccionados para formar parte del estudio. El tutor será quien complete la información en las escalas de estimación, instrumento seleccionado, que se solita acerca de lo que observe en el aula en el momento que siguen con los cuentos tradicionales y cuando ya han comenzado a utilizar los cuentos digitales interactivos. Una vez recogidas todas las hojas de registro se llevará a cabo el análisis de los datos para conocer cual ha sido el resultado de la observación que han realizado los docentes de las dos aulas que han sido analizadas.

Por un lado, se obtendrá el resultado de los alumnos y alumnas que han trabajado los cuentos digitales interactivos a través de la PDI y, por otro lado, los alumnos y alumnas que han continuado con el método tradicional de lectura. Comprobado el resultado comenzará la discusión de los resultados. Se realizará una comparación acerca de los resultados de ambos estudios y se comprobará la veracidad que tiene la idea que se plantea en la presente investigación, el valor añadido que tiene el uso de los cuentos digitales interactivos a través de la PDI como herramienta de aprendizaje.

### **5.3. Muestra**

Los participantes que van a formar parte del siguiente estudio son trece alumnos y alumnas de 3 años, en concreto, cuatro niñas y nueve niños, de un colegio público situado en la localidad de Santander que hasta el momento a la hora de leer cuentos han seguido el modelo tradicional. En ningún momento han utilizado la PDI para trabajar la lectura a través de esta herramienta. Por eso, esta idea va a ser modificada. Durante el periodo de un mes, en el aula, se recurrirá a la pantalla digital interactiva como herramienta para contar cuentos de una forma más interactiva y aprovechando este soporte digital que se encuentra instalado

en el aula y al que prácticamente a penas se le da uso. Por otro lado, en la investigación también esta misma aula de 3 años en el mes previo al que van a utilizar los cuentos digitales interactivos su docente, a través de la misma escala de estimación que se ha diseñado, recogerá los datos en función a la lectura de los cuentos con el modelo tradicional. La decisión de analizar también este mes previo dará más fuerza a la hipótesis que se quiere defender en la investigación, servirá para ver de forma clara la diferencia que tiene el utilizar los cuentos interactivos digitales frente al modelo tradicional.

La muestra seleccionada es no probabilística accidental, ya que los alumnos y alumnas han sido seleccionados de forma predeterminada y no a través del azar. La única característica que deben tener para poder formar parte de la investigación es que en ningún momento hayan utilizado la PDI como material de aprendizaje para trabajar los cuentos de una forma digital e interactiva.

#### **5.4. Técnicas e instrumentos**

En cuanto al instrumento que se va a utilizar para la recogida de información de los alumnos y alumnas del aula de Educación Infantil que será objeto de estudio, será a través de la observación mediante la cual se irá recabando información que se verá reflejada en una escala de estimación. La cual aparece desarrollada en el anexo 2. Esta hoja de registro, diseñada exclusivamente para la presente investigación, está compuesta por una serie de ítems mediante los cuales se irá comprobando si el uso de los cuentos interactivos digitales mediante la PDI provoca los beneficios descritos previamente en la investigación. A su vez los alumnos y alumnas como también van a ser observados el mes previo a la implantación de esta nueva técnica de lectura todos los aspectos que se observen en este periodo en el que seguirán con los cuentos tradicionales serán anotados en otra tabla de registro, la cual está reflejada en el anexo 3. Los ítems de ambas tablas serán iguales para así establecer las diferencias y comprobar los beneficios que tienen el uso de los cuentos digitales interactivos como una nueva realidad de aprendizaje.

Los tutores de cada aula mediante la observación diaria serán los encargados de cumplimentar las hojas de registro en función del grado en el que observen si se cumple o no cada uno de los criterios. Cada alumno y alumna debe tener su propia hoja de registro para que al final del mes se pueda recopilar toda la información y analizar cual ha sido el resultado obtenido. Aunque se ha decidido realizar dos hojas de registro los ítems que aparecen son iguales para una y otra. La diferencia es que con una se medirá a los alumnos que utilizan los cuentos digitales interactivos y con otra el modelo tradicional. De esta forma a la hora de comparar los resultados para concluir la investigación se podrá ver y corroborar de forma más clara si tal y cómo defiende la investigación es verdad que los alumnos a la hora de utilizar esta novedosa actividad obtienen más beneficio en su proceso de aprendizaje.

### **5.5. *Análisis de datos***

Al decidir utilizar un método cuantitativo para la recogida de información a través de la escala de estimación el análisis de los resultados se puede realizar a través de un programa estadístico llamado PSPP. Al utilizar este programa la fiabilidad del resultado obtenido es mucho mayor, ya que si se analiza una a una cada escala de estimación puede haber errores que con la utilización del programa se pueden evitar. En primer lugar, al docente del aula que va a ser objeto de estudio se le hace llegar de forma online la tabla de registro que debe cumplimentar con los datos que observe, durante los dos meses, de cada alumno y alumna. Como bien se ha mencionado, el docente recibirá dos hojas de registro para cada alumno. La primera de ellas debe cumplimentarla antes de comenzar con el uso de los cuentos digitales interactivos para saber cual ha sido el resultado de haber utilizado los cuentos con el método tradicional. Una vez complete esta primera escala de estimación podrá pasar a utilizar esta nueva alternativa a la lectura de cuentos. En este mes el docente tiene que estar muy pendiente de cada aspecto que debe evaluar siendo completamente honesto en cada una de sus respuestas. Una vez que termine el periodo en el que van a utilizar la PDI para trabajar los cuentos digitales interactivos el docente completa cada ítem que se está evaluando en función del grado que ha observado en el trabajo diario de

todo el mes. Una vez cumplimentada la tabla de cada alumno tendré que recibir dicha información, vía online, para pasar a analizar cada resultado de la investigación y elaborar una conclusión adecuada en función de los resultados que haya observado.

## **6. Resultados**

A continuación, una vez que ya se han analizado las investigaciones previas y se tiene una idea clara de cómo se podrán mejorar los aprendizajes de los alumnos y alumnas en este apartado se va a llevar a cabo la explicación detallada de cuáles son los resultados que se esperan obtener en el momento que la investigación se implante dentro del aula.

Para empezar, en primer lugar, tal y como se defiende en las investigaciones previas, como en el caso de Cascales & Laguna (2014), se tiene en cuenta que mediante la escala de observación se va a observar que la atención y el comportamiento de los alumnos ira mejorando gracias al uso de los cuentos interactivos digitales, llegando incluso a atraer el interés y disposición a aprender de aquellos alumnos que habitualmente les cuesta participar. Al tener frente a ellos la pantalla la facilidad para seguir la lectura será mayor, esta ventaja conseguirá que la lectura sea mucho más visual para ellos y ellas.

En segundo lugar, siguiendo con las investigaciones que se han realizado y con apoyo de diferentes estudios, en concreto, el de Sánchez (2006) la presencia de la PDI es un instrumento ideal para alumnos y alumnas con necesidades educativas específicas, principalmente aquello con dificultades motoras y de acceso. Al utilizar este material en el aula con los cuentos se apreciará que los infantes podrán utilizar cualquier parte del cuerpo para presionar sobre la pantalla y conseguir que la historia avance. De esta forma se trabaja la motricidad fina tanto en el caso de los alumnos que puedan presentar N.E.E como los que no, consiguiendo que de esta forma todos puedan seguir la historia sintiéndose partícipes de todo el proceso. Se espera conseguir que un

mismo material pueda servir para todos, realizando las adaptaciones curriculares pertinentes.

En tercer lugar, con el uso de los cuentos interactivos digitales se espera apostar por experiencias multisensoriales e interactivas, es decir, no solo el alumno y alumna trabajará el aprendizaje visual tal y como ha sucedido hasta el momento con los cuentos tradicionales. La implantación de la pantalla digital interactiva tratará de conseguir que los aprendizajes también sean táctiles o cinestésicos. De esta forma se “facilita el tratamiento de la diversidad de estilos de aprendizaje” (Gallego et al., 2009).

En cuarto lugar, un aspecto que también se verá mejorado y trabajado es la creatividad de los niños y niñas. Al trabajar esta cualidad desde tan pequeños los beneficios no solo se podrán observar en este periodo de su vida sino que a medida que vayan creciendo la curiosidad por crear alternativas a lo que está sucediendo les va aportando mayores conocimientos, así lo defiende Arango (2014). Mediante la escala de estimación este beneficio se podrá comprobar y se esperará que no todos sean capaces de desarrollar la creatividad en el mismo grado de intensidad, pero más o menos todos verán esta cualidad modificada de forma positiva.

Siguiendo con el análisis, en quinto lugar, el rol del alumno en este caso será participativo y activo en todo momento, serán ellos los que decidan que hacer. A diferencia de los cuentos de forma tradicional no estarán sentados escuchando lo que les están contando. Aquí ellos podrán levantarse, de forma ordenada, para descubrir que pasa en la historia lo que hará que estén más enganchados a la historia. Este beneficio muestra una estrecha relación con el descrito previamente en relación a mantener la concentración durante todo el rato de lectura.

En sexto y último lugar, los alumnos y alumnas se espera que a través de los cuentos interactivos digitales puedan trabajar las emociones de una forma más



clara, al ver a los personajes de forma más viva y no en un trozo de papel podrán interpretar a través de su expresión como se sienten. Una ventaja que posteriormente podrán llegar a trasladar a su vida diaria, conociendo e identificando como se puede sentir cada persona en función de sus gestos o expresión facial.

Para concluir con el análisis de los resultados una vez planteado y explicado cada resultado que se espera obtener se puede afirmar que, tal y como, se ha defendido en el presente trabajo los datos que se pretenden ver reflejados mostrarán concordancia y apoyarán la hipótesis establecida en la primera parte de la investigación. En general, cada uno de los beneficios que el uso de los cuentos interactivos digitales a través de la pantalla digital interactiva defiende coincidirán de forma positiva, aportando un valor añadido en el aprendizaje de los alumnos. Además, al realizar previamente el análisis de cómo repercute el uso de los cuentos mediante el método tradicional y establecer esa comparativa con los resultados que se obtendrán una vez se haya utilizado la PDI se conseguirá que dicha información de más peso al nuevo método que se está investigando.

## **7. Conclusiones**

A modo de conclusión de la presente investigación, tras realizar un exhaustivo análisis de la información recabada y analizada en relación al uso de los cuentos digitales interactivos como herramienta de aprendizaje a través de la PDI se puede afirmar que los beneficios que se defienden sí que se podrán ver reflejados en la práctica docente. A la hora de utilizar este recurso dentro del aula con los alumnos y alumnas que han sido seleccionados se comprueba que la hipótesis de la investigación ha sido respaldada por la práctica. Los cuentos son un maravilloso recurso para trabajar con los alumnos y alumnas, son numerosos los aspectos que se pueden poner en práctica con ellos, pero cómo se ha defendido a lo largo de todo el proyecto, deben reinventarse para que las

ventajas sean aún mayores adaptando la práctica docente a la presencia de las TIC.

Los cuentos tradicionales pueden seguir siendo útiles en muchos y variados momentos, es evidente que lo digital nunca debe sustituir a lo escrito, pero hay que adaptarse a los nuevos tiempos y recurrir a las TIC que tantas innovaciones han aportado a la sociedad en los últimos años, dejando que entren en el aula y creen nuevos ambientes de trabajo. Por eso, la decisión de utilizar los cuentos desde una realidad interactiva y digital a través de la pantalla digital interactiva, porque tienen un valor añadido en los aprendizajes de los alumnos y alumnas y pueden ser muy útiles para su desarrollo tal y como se ha visto reflejado en la investigación. Gracias al análisis comparativo que se puede hacer respecto al uso durante un mes de este nuevo método frente a un mes con el método tradicional esta idea se verá reforzada de forma clara. Las ventajas son mucho mayores porque entran en juego varios factores que cuando se narra un cuento y se tiene a los alumnos sentados únicamente escuchando no aparecen presentes. La concentración, la participación, habilidades motrices, trabajar tacto, vista, oído, las adaptaciones que se pueden realizar para los alumnos que presentan necesidades educativas especiales, etc. Todo esto y más se puede ver reflejado en la presente investigación con la innovación que produce el uso de la pantalla digital interactiva.

En el caso de los beneficios que se describen al analizar cada uno de los aspectos no se espera observar ningún efecto negativo, es evidente que cada alumno y alumna potenciará mucho más uno u otro. En algunos casos se puede ver más aumentada la concentración y en otros casos la participación lo que puede hacer que trabajen más las habilidades motrices si salen a interaccionar con la pantalla. Al final todo esto depende la personalidad del alumno y alumna y como sea su seguridad ante este nuevo recurso. Por lo tanto, en función a los resultados no aparecen limitaciones, las ventajas son evidentes y así lo recogen los estudios que han sido seleccionados para apoyar la investigación. Eso si el uso de las TIC debe estar compensado con otros recursos, actividades que se

utilicen en el aula, no se debe olvidar que tienen que convivir con más planteamientos metodológicos lo cual aportaría mayor riqueza a los infantes.

Como limitación o dificultad que se puede llegar a encontrar en este trabajo, sobre todo a la hora de llevarlo a la práctica, es la idea preconcebida que tienen los docentes acerca del uso de las nuevas tecnologías dentro del aula. La pantalla digital interactiva no es mala, al contrario, si se utiliza de forma adecuada y educativa produce efectos positivos en los alumnos y alumnas. Es necesario que este cambio suceda sobre todo si en el aula se observa que las ventajas que los cuentos están proporcionando a los infantes son nulas. Eso si como bien se ha mencionado al inicio de este apartado lo digital no debe sustituir al papel, pero en Educación Infantil en determinados momentos el uso de la PDI puede ser más beneficioso, ya que siguen mejor la historia debido a que todavía no tienen adquiridas nociones básicas de lectura. En el momento que se avanza de etapa y se pasa a Educación Primaria si que las limitaciones podrían ser mayores.

Para terminar, a raíz de este proyecto de investigación pueden surgir nuevas líneas de investigación, que refuercen más esta investigación o que traten de darle un giro buscando otros materiales que al igual que la PDI pueden aportar mayores beneficios a la lectura buscando que los alumnos y alumnas tengan un aprendizaje más interactivo, digital y sobre todo lúdico. Con las futuras líneas de investigación se puede tratar de solventar barreras que sigan apareciendo en el aprendizaje de los alumnos y alumnas, por ejemplo, centrarse en los infantes con necesidades educativas especiales y buscar cuál es la forma óptima para que ellos puedan aprender en igualdad de condiciones junto al resto de sus compañeros y compañeras. Con esta investigación todos pueden utilizar la PDI, pero igual en el futuro puede aparecer alguna dificultad y se tiene que indagar más acerca de este tema para poder proporcionar la mejor adaptación a las necesidades que van apareciendo. Además, como bien se ha mencionado en la etapa de Educación Primaria puede ser más difícil que se utilicen los cuentos a través de la PDI por la riqueza que aporta la lectura en papel. En este caso se podría investigar sobre como utilizar esta actividad de forma complementaria en

la siguiente etapa educativa viendo si los beneficios serían los mismos que los analizados en esta investigación o si, por el contrario, entran en juego otros nuevos y alguna desventaja. Por lo tanto, las investigaciones que pueden crearse a partir de este trabajo son varias, elaborando nuevas hipótesis e indagando más sobre el tema.

## 8. Bibliografía

- Albert, M.J. (2007). Métodos de investigación cuantitativa. En M.J. Albert, *La investigación educativa. Claves teóricas*. (pp. 69-97). Madrid: McGraw-Hill.
- Arango, S. (2014). *Cuentos Infantiles Interactivos. Herramientas lúdico-didácticas para niños entre 3 y 5 años. Caso de estudio: PlayTales* (Seminario de metodología de investigación II). Universidad de Palermo, Argentina. <https://bit.ly/2V1qlEb>
- Boza, A et al. (2009). El impacto de los proyectos TIC en la organización y los procesos de enseñanza-aprendizaje en los centros educativos. *Revista de Investigación Educativa*, 27 (1), 263-289. <https://bit.ly/3h2odV8>
- Cabero-Almenara, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En M. Lorenzo-Delgado et al (Ed.), *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Grupo Editorial Universitario. <https://bit.ly/3dmKwm5>
- Cabero-Almenara, J. (2004). La transformación de los escenarios educativos como consecuencia de la aplicación de las TICs: estrategias educativas. En M.I. Vera-Muñoz (Ed.), *Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas* (pp. 17-43). <https://bit.ly/3xXEbWj>
- Cacheiro, M. L et al. (2009). La pizarra digital interactiva como recurso docente. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10 (2), 153-178. <https://bit.ly/3h2o5oC>
- Cascales-Martínez, A., & Laguna-Segovia, I. (2014). Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en Educación Infantil. *Revista de Medios y Educación*, 45, 125-136. <https://bit.ly/3dINlnD>
- ¿Cómo introducir las TICs en Educación Infantil? (2020, enero 28). unir. <https://bit.ly/3hfozXf>
- Fernández-Cruz, F.J. (junio 2013). *La Pizarra Digital interactiva como recurso docente en la carrera de Magisterio* [Discurso Principal]. I jornada de innovación y mejora docente, Universidad Francisco de Vitoria, Madrid. <https://bit.ly/3AO4PDI>

- Marques, P. (2008). Las pizarras digitales interactivas: mañana habrá una en cada aula. *Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación*.  
<https://bit.ly/3w4b3LD>
- Ramada-Prieto, L. (2017). *Esto no va de libros. Literatura infantil y juvenil digital y educación literaria* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona].  
<https://bit.ly/3jsqTE5>
- Ruiz-Domínguez, M.M. (2014). Nuevas formas de la literatura infantil: del libro impreso a las aplicaciones digitales. *Impossibilia*, 8, 230-246. <https://bit.ly/3jneM44>
- Sáez-López, J.M., & Jiménez-Velando, P.A. (2011). La aplicación de la pizarra digital interactiva: un caso en la escuela rural en primaria. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 26, 1-16. <https://bit.ly/2Td5ZqV>
- Sánchez-Cuenca, C. (2016). *Desarrollo de valores a través de los cuentos, con metodologías tradicionales o TIC en la etapa de Educación Infantil* [Tesis doctoral, Universidad de Córdoba]. <https://bit.ly/3qWRXWV>
- Sánchez-Ramón, J.M. (2006). La pizarra digital interactiva. Uso y aplicación. *Idea La Mancha* 3, 279-289. <https://bit.ly/2U5kBbW>
- Vara-López, A. (2018). Las narrativas digitales en Educación Infantil: una experiencia de investigación e innovación con booktrailer, cuentos interactivos digitales y Realidad Aumentada. *Diablotexto Digital*, 3, 111-131. <https://bit.ly/35Xo7I1>

## ANEXOS

### Anexo 1 “Organización semanal”

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
<b>Semana 1</b>	X 11:15		X 11:15		X 11:15
<b>Semana 2</b>		X 11:15		X 11:15	X 11:15
<b>Semana 3</b>	X 11:15		X 11:15		X 11:15
<b>Semana 4</b>	X 11:15		X 11:15	X 11:15	

### Anexo 2 “Hoja de registro: cuentos digitales interactivos”

A la hora de responder en la hoja de registro es importante tener en cuenta los siguientes criterios: 1. Siempre, 2. A veces, 3. Casi nunca, 4. Nunca.

<b>“Registro sobre el uso de los cuentos digitales interactivos en el aula”</b>				
<b>Ítems</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1. El alumno consigue mantener la concentración hasta que el cuento termina.				
2. Si le preguntas sabes decirte que ha pasado en la historia.				
3. Es capaz de tomar decisiones en función de lo que la historia le pide.				
4. El uso de este tipo de cuentos aumenta la participación de los alumnos.				
5. Realiza la actividad siguiendo las indicaciones que el cuento le pide.				

6. Muestra creatividad a la hora de utilizar los materiales.				
7. El cuento les aporta riqueza lingüística.				
8. Identifica los colores y los observa con claridad.				
9. Trabaja la motricidad fina.				
10. Se trabaja el desarrollo senso-motriz: tacto, vista, oído.				
11. Sabe identificar las emociones de los diferentes personajes.				
12. Reconoce el significado de cada emoción que se trabaja.				

### **Anexo 3 “Hoja de registro: cuentos tradicionales”**

A la hora de responder en la hoja de registro es importante tener en cuenta los siguientes criterios: 1. Siempre, 2. A veces, 3. Casi nunca, 4. Nunca.

<b>“Registro sobre el uso de los cuentos tradicionales en el aula”</b>				
<b>Ítems</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1. El alumno consigue mantener la atención hasta que el cuento termina.				
2. Si le preguntas sabes decirte que ha pasado en la historia.				
3. Es capaz de tomar decisiones en función de lo que la historia le pide.				
4. El uso de este tipo de cuentos aumenta la participación de los alumnos.				



5. Realiza la actividad siguiendo las indicaciones que el cuento le pide.				
6. Muestra creatividad a la hora de utilizar los materiales.				
7. El cuento les aporta riqueza lingüística.				
8. Identifica los colores y los observa con claridad.				
9. Trabaja la motricidad fina.				
10. Se trabaja el desarrollo senso-motriz: tacto, vista, oído.				
11. Sabe identificar las emociones de los diferentes personajes.				
12. Reconoce el significado de cada emoción que se trabaja.				